

PENGEMBANGAN PERMAINAN ANAK DENGAN KONSEP *INTERACTIVE PLAYGROUND*

Bena Pratama Baskoro

Drs. M Ihsan DRSAS, M.Sn.

Program Studi Sarjana Desain Produk, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

Email: benaprat@gmail.com

Kata Kunci : bermain, gadget, mainan, interactive playground

Abstrak

Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak-anak dan memiliki manfaat yang banyak seperti meningkatkan kadar interaksi sosial, melatih kepercayaan diri, dan juga baik untuk perkembangan motorik anak. Namun di era globalisasi ini gadget sudah menjadi kebutuhan anak-anak, sehingga intensitas pemakaian gadget sangat tinggi yang menyebabkan dampak negatif terutama bagi perkembangan motorik anak. Selain itu lahan bermain juga menjadi kendala utama dalam hal ini. Maka dari itu saya mencoba mengembangkan mainan anak yang didalamnya terdapat aspek-aspek penting perkembangan anak, yaitu dengan mengadaptasi dari area bermain interaktif.

Abstract

Play a fun activity for children and has many benefits, such as increase the level of social interaction, self confident exercise, and also good for children's gross motor development. But in this era of globalization, gadget has become needs in child life, So that the intensity of gadget uses are so high, which cause negative impacts, especially for child's gross motor development. Besides the lacks of playing field is also a major constraint in this regard. So i tried to develop a toy which has the important aspect for child's development, by adapting the style of interactive playground.

Pendahuluan

Di bawah pengaruh perkembangan globalisasi teknologi yang serba modern, menjadi fenomena sosial saat ini dimana orang tidak bisa lepas dari *gadget*. Anak-anak lebih sering bermain *video game* di sebuah konsol seperti, *PlayStation*, *X-box*, dan aplikasi *game* yang terdapat di *gadget* atau *smartphone* yang mereka miliki. Perkembangan internet yang pesat pun turut berkontribusi terhadap kebiasaan bermain pada anak-anak generasi sekarang.

Seperti yang dikemukakan oleh Mildred Farten, bahwa kegiatan bermain merupakan sarana berkomunikasi. Dengan bermain kadar interaksinya akan meningkat. Kadar interaksi sosial tersebut dimulai dari bermain sendiri dan dilanjutkan dengan bermain secara bersama. Karena itu, dalam konteks ini akan tampak bahwa anak yang dibiasakan bermain akan lebih mudah menerima kehadiran orang lain dan berinteraksi dengan orang lain.

Proses penelitian dilakukan dengan observasi dan wawancara terhadap anak-anak usia sekolah dasar di Bandung, serta melakukan studi literatur terhadap penelitian sebelumnya mengenai permainan anak. Dari hasil studi literatur mengenai permainan anak dan hasil wawancara serta observasi terhadap anak-anak usia sekolah, diperoleh bahwa anak usia sekolah menyukai permainan yang bersifat kompetitif, anak pada usia sekolah ini mulai meninggalkan egosentrisnya dan dapat bermain dalam kelompok dengan aturan kelompok atau kerja sama serta anak sudah dapat dimotivasi dan mengerti hal-hal yang sistematis. Ruang lingkup permainan anak-anak tidak lepas dari mainan digital. Selain itu, sulitnya menemukan lahan bermain menjadi alasan mengapa anak-anak lebih senang bermain mainan digital. Anak senang melakukan gerakan aktif motorik kasar (berlari, melompat).

Setiap kegiatan bermain harus mengandung pengalaman sensorik yang mendidik anak-anak dari semua kemampuannya dan membawa mereka semua dalam kegiatan bermain. Penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang bermain di alam terbuka biasanya lebih sehat, lebih bahagia, dan lebih memungkinkan untuk menghargai dunia di sekitar mereka. Ruang hijau, sinar matahari dan udara segar dapat mengurangi gejala *attention deficit hyperactivity disorder*, meningkatkan

Tabel 1. Tabel hasil wawancara terhadap 10 anak-anak sekolah dasar di Bandung, sekolah-sekolah tersebut merupakan SD Taruna Bakti, SD Istiqomah dan SD Darul Hikam.

	USIA	MAINAN FISIK/DIGITAL	ALASAN	MEMILIKI GADGET	PERMAINAN YANG DIMAINAKAN
A	11	DIGITAL	BANYAK PERMAINANNYA	YA	COOKIE RUN, CANDY CRUSH
B	11	KEDUANYA	SERU SAMA TEMAN-TEMAN, DIGITAL RAME	YA	TEMPLE RUN
C	7	DIGITAL	GA CAPE, SERU	YA	THE SIMS
D	8	KEDUANYA	DIGITAL ASIK TAPI BOSEN, FISIK RAME SAMA TEMAN-TEMAN	YA	COOKIE RUN
E	7	FISIK	SERU, SOALNYA SUKA LARI-LARI	YA	
F	10	DIGITAL	CAPE KALAU MAINAN FISIK	TIDAK	MONOPOLY
G	6	DIGITAL	RAME	YA	PES, MOTO GP
H	11	DIGITAL	MENANTANG, BANYAK MISI	YA	FIFA, GTA, GOD OF WAR
I	10	FISIK	DIGITAL BIKIN SAKIT MATA	YA	
J	10	DIGITAL	BERINTERAKSI DENGAN ORANG DI INTERNET	YA	PES

prestasi akademik, meningkatkan keterampilan motorik, kekuatan dan koordinasi dari segala sesuatu yang penting bagi anak-anak usia sekolah.

Interactive playground merupakan sarana bermain dimana anak melakukan interaksi langsung terhadap objek bermain. Sarana bermain ini dapat berada di dalam ruangan maupun luar ruangan, membutuhkan lahan yang luas, dapat dimainkan oleh anak-anak dengan kapasitas yang banyak (grouping), dan alat-alat pendukung sarana bermain ini *steady* (tetap, tidak bisa dipindahkan). Biasanya kita menemukan *interactive playground* ini di sekolahan atau taman bermain khusus anak-anak.





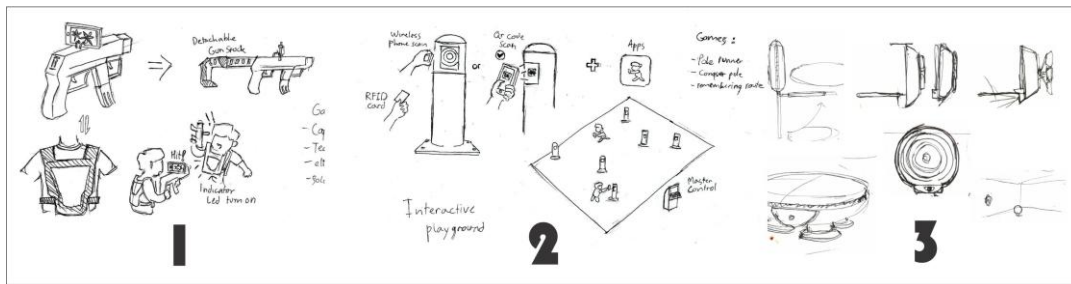
Gambar 1. *Crocheted Alligator Playground by Olek*, berbentuk buaya dengan ukuran dinosaurus sangat besar ditutupi benang rajutan berwarna-warni di *Crocheted Jacaré*, sebuah karya di Brazil oleh seniman bernama Olek yang berasal dari Brooklyn. Mainan buaya itu sudah menjadi bagian dari taman bermain di Brazil. (Sumber: www.weburbanist.com, 2 Oktober 2014)

Proses Studi Kreatif

Berdasarkan hasil penelitian mengenai kebutuhan perkembangan anak dan mengenai permainan anak, diperoleh bahwa ruang lingkup permainan anak tidak terlepas dari *gadget* dan permainan digital, anak-anak senang melakukan gerakan aktif dan menemukan lahan terbuka untuk bermain agak sulit. Untuk itu saya membuat permainan berdasarkan tiga hal tersebut, yaitu mudah dibawa (*portable*), dapat dimainkan dimana saja, dan sarat akan teknologi.

Dalam merencanakan permainan kelompok usia ini, dipertimbangkan kebutuhan dari berbagai usia, keterampilan untuk mengembangkan kekuatan, keterampilan sosial, koordinasi, keseimbangan dan perencanaan motorik. Anak-anak pada usia sekolah dasar ingin ditantang, serta mencari taman bermain dan acara bermain yang menarik juga menyenangkan.





Gambar 2. 1. *Blaster Toy*; 2. *Pole Interactive Playground*; 3. *Funket portable interactive playground*

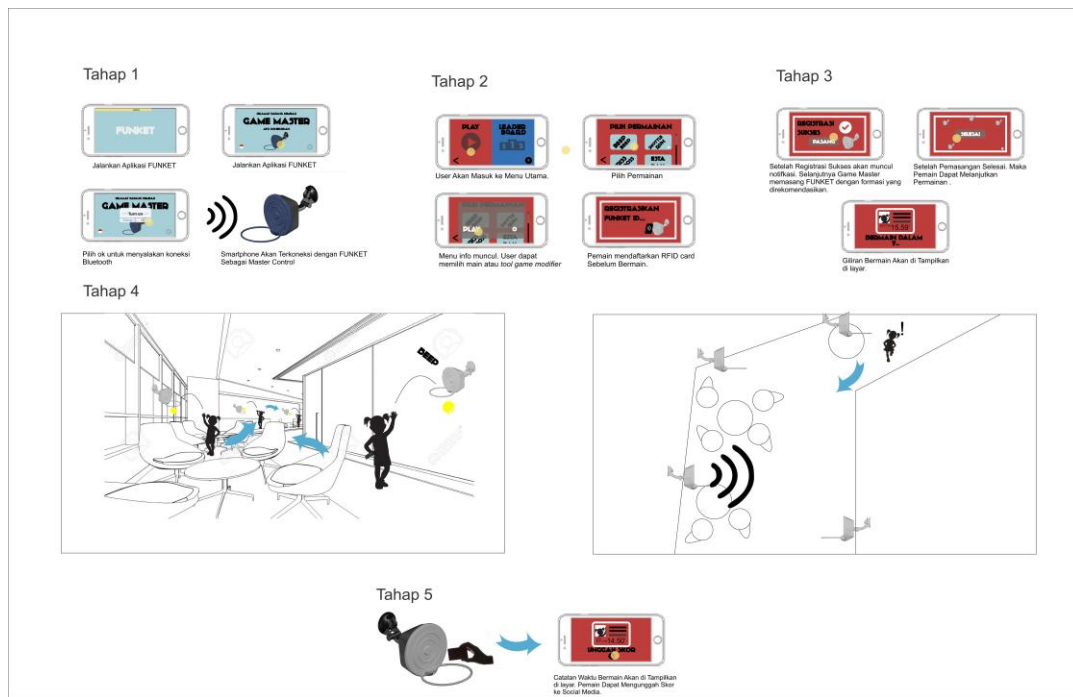
Hasil Studi dan Pembahasan

Terciptalah 3 alternatif desain, yaitu *Blaster toy*, merupakan konsep permainan dengan menggunakan senjata dengan, *augmented reality* yang terdapat dari aplikasi yang diunduh ke dalam *smartphone*. Anak-anak dapat memainkan mode permainan yang sama dengan *paintball* dan *airsoft*, *nerf* dan semacamnya namun konsep ini meninggalkan kebutuhan akan peluru sebagai amunisi. Setelah melalui pertimbangan, konsep ini dianggap kurang merepresentasikan aspek yang mendukung perkembangan anak dan sarat akan unsur kekerasan. Selanjutnya adalah permainan interaktif dengan teknologi RFID namun berada di area bermain yang khusus. Konsep permainan interaktif ini dianggap lebih mewakili aspek perkembangan anak karena anak dituntut untuk dapat bekerja sama dalam tim, serta mengantuk unsur motorik. Selain itu permainan ini tidak mengandung unsur kekerasan dan intensitas penggunaan *gadget* minim. Akan tetapi lahan bermain yang digunakan cukup luas. Setelah menimbang dengan dosen pembimbing, diputuskan untuk membuat permainan dengan konsep kedua, akan tetapi dikemas dalam bentuk yang lebih praktis. Mengusung konsep yang sama dengan desain alternatif 2 namun dengan pendekatan perangkat area bermain interaktif yang lebih *compact* dan *portable*. Menganut teknologi *low frequency* RFID atau NFC, pemain dapat berinteraksi dengan objek permainan, berkompetisi, dan melakukan kegiatan yang bersifat motorik kasar. Mode permainan cukup bervariasi dan memungkinkan untuk melakukan ekspansi mode permainan. Kreativitas pemain menjadi batasannya.

FUNKET adalah perangkat RFID reader yang berfungsi sebagai sarana interactive playground portable. Didesain sebagai perangkat sarana bermain yang dapat dimainkan dilahan terbatas maupun luas, di lokasi ruangan terbuka maupun ruangan tertutup. Perangkat ini dikendalikan melalui koneksi *smartphone* atau *computer tablet*. *Smartphone* akan digunakan untuk memilih jenis permainan yang akan dimainkan. Lalu para pemain akan mendaftarkan identitas yang teradapat pada kartu RFID yang mereka miliki. Selanjutnya sistem FUNKET yang terintegasi dengan perangkat FUNKET yang berada di area bermain akan mengenali identitas pemain yang telah terdaftar. Setelah itu game master dapat memposisikan FUNKET sesuai skema jenis permainan yang telah ditentukan. Permainan pun dimulai, giliran bermain akan ditentukan berdasarkan display yang tertera di layar *smartphone* yang terkoneksi dengan perangkat FUNKET.



Gambar 3. FUNKET, dan ilustrasi cara memainkan FUNKET.



Gambar 4. Skema bermain dari FUNKET.

Penutup

Membuat permainan ini menjadi menarik, hanya membutuhkan kreativitas saat bermain. Didukung dengan teknologi yang memadai, anak-anak dapat mengeksplorasi permainannya. Dengan produk ini, diharapkan dapat mengatasi kecanduan gadget, bukan dengan menghilangkan penggunaan gadget akan tetapi dengan menjadikan anak-anak sebagai pengguna gadget yang lebih produktif dan pintar. Karena teknologi terus berkembang dan orang-orang Indonesia adalah orang-orang yang konsumtif. Sehingga untuk menghilangkan kebiasaan menggunakan gadget adalah hal yang tidak mudah.

Pembimbing

Artikel ini merupakan laporan perancangan Tugas Akhir Program Studi Sarjana Desain Produk FSRD ITB. Pengerjaan tugas akhir ini disupervisi oleh pembimbing Drs. M Ihsan DRSAS, M.Sn.

Daftar Pustaka

Jalal, Sabab. (9 Oktober 2013). *Definisi Bermain dan Pentingnya Bermain Bagi Anak*. Diperoleh 3 Januari 2015, dari www.sababjalal.wordpress.com

Affandi, Lily Wiliyanto. (2 Agustus 2011). *Klasifikasi Bermain*. Diperoleh 3 Januari 2015, dari www.willieprhiwillie.blogspot.com

Warna. (6 April 2010). *Konsep Bermain pada Anak*. Diperoleh 3 Januari 2015, dari www.sis-doank27.blogspot.com

Hurlock, Elizabeth. 1999. *Life Span Development*

Khagi, Harmein. 2013. *Pengembangan Desain Mainan Apptivity Bertolak dari Budaya Bermain Tepian Sungai (Studi Kasus Budaya Bermain Tepian Sungai di Palembang dan Anak Perkotaan Bandung)*. Tesis Program Magister Desain. Bandung: FSRD ITB.

WebUrbanist. (2 Oktober 2014). *Crochet Playscapes: 13 Interactive String Art Installations*. Diperoleh 4 Januari 2015, dari www.weburbanist.com

